

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini digunakan dua metode penelitian. Pertama, metode pengembangan media pembelajaran komik digital yaitu menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kedua, pada pembelajaran daring yang dilaksanakan melalui grup *WhatsApp* dengan media pembelajaran komik digital yang sudah dikembangkan, untuk mengetahui minat dari tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran komik digital kompetensi dasar model pemanenan mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian kelas X di SMK Negeri 1 Sukaluyu. Data hasil implementasi media komik digital pada pembelajaran daring berupa data secara deskriptif-kualitatif.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk membuat media pembelajaran komik digital. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai prosedur penelitian yang dilakukan :

1. Analyze

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian. Dalam konteks pengembangan komik digital pada tahap analisis dilakukan dengan cara:

a) Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik telah didapat peneliti melalui observasi selama kegiatan PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) di SMK Negeri 1 Sukaluyu Cianjur.

b) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik

digital menggunakan materi mengenai mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Petanian pada Kompetensi Dasar mengidentifikasi model pemanenan bahan hasil pertanian. Peneliti perlu melakukan studi literasi, mempelajari silabus mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian, mengumpulkan materi, dan menyusun materi.

c) Analisis tujuan kompetensi yang dituntut kepada peserta didik

Pada tahap ini diperlukan merumuskan tujuan pembelajaran dan Indeks pencapaian kompetensi yang hendak diajarkan terlebih dahulu.

2. *Design* (Perancangan)

Tahapan *design* bertujuan untuk menyiapkan dan menentukan rancangan media pembelajaran atau desain produk. Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media komik digital seperti alur cerita, materi pembelajaran pemanenan, kerangka komik digital dan instrumen-instrumen kelayakan. Pada tahap ini, pembuatan media komik digital dilakukan dengan pembuatan cerita sesuai dengan materi yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat *storyboard* komik dan sketsa kasar dari alur cerita komik. Pembuatan *storyboard* (deskripsi tampilan komik) dilakukan pada media kertas terlebih dahulu. Lalu dilanjutkan dengan tahap *inking* atau penebalan sketsa gambar. Setelah gambar sketsa kertas sudah selesai, dilakukan *scanning* dan mengedit gambar dalam media digital menggunakan program desain grafis seperti *MediBang Paint Pro*, *Ibis Paint X*, *Autodesk Sketchbook*, *Clip Studio Paint*, atau *Adobe Photoshop*. Bentuk penyajian media pembelajaran komik digital dibuat dalam bentuk *website* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini produk media pembelajaran komik digital direalisasikan berdasarkan rancangan yang telah disusun. Media komik digital selanjutnya akan melalui tahap validasi ahli atau menilai kelayakan rancangan produk. Validasi media komik digital yang dilakukan oleh ahli komik, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Proses validasi menggunakan instrumen kelayakan yang telah disusun, validator diminta memberikan penilaian terhadap media komik digital

berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan.

4. *Implementation*

Kegiatan uji coba rancangan produk selain dilakukan saat validasi ahli, dilakukan juga uji coba kepada siswa SMK Negeri 1 Sukaluyu. Uji coba dilakukan melalui angket responden kepada siswa yang telah menyelesaikan mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian yaitu kelas XI APHP.

5. *Evaluation*

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi media pembelajaran komik digital yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket responden maupun validasi ahli. Evaluasi bertujuan supaya media komik digital yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan secara lebih luas. Evaluasi juga dilakukan untuk menjadi saran dalam pengembangan media pembelajaran komik digital kedepannya dan menjadi penunjang tambahan untuk penelitian media sejenis.

Setelah tahap pengembangan selesai, media komik digital diimplementasikan kembali pada pembelajaran daring untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai media komik digital. Selama pembelajaran peneliti mengamati minat belajar peserta didik pada pembelajaran daring, menganalisa tanggapan yang diberikan peserta didik, serta mewawancarai peserta didik melalui *personal chat* untuk meminta tanggapan yang mengacu pada indikator minat belajar seperti kegembiraan siswa saat belajar dengan media komik digital, keaktifan siswa, dan suasana kelas daring. Lembar observasi dan wawancara mengenai tanggapan peserta didik dalam pembelajaran daring dengan media komik digital dapat dilihat pada Lampiran 6.

3.3 Pelaksanaan dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan secara daring melalui sosial media *Whatsapp*. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas X jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian SMK Negeri 1 Sukaluyu.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, populasi yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu pada pengembangan media komik untuk penilaian responden peserta didik terhadap media dan pada implementasi pembelajaran dengan media komik digital. Populasi pengembangan media komik untuk penilaian responden adalah kelas XI jurusan jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) SMK Negeri 1 Sukaluyu sebanyak 55 orang. Kemudian untuk populasi pada implementasi pembelajaran dengan media komik digital adalah peserta didik kelas X jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian SMK Negeri 1 Sukaluyu yang terdiri atas 36 orang kelas X APHP 1 dan 38 orang kelas X APHP 2. Total populasi keseluruhan kelas X jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian SMK Negeri 1 Sukaluyu sebanyak 74 orang.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada populasi siswa kelas XI APHP untuk tahap pengembangan media komik digital (penilaian responden terhadap media komik digital) adalah teknik *purposive sampling* yang merupakan metode penarikan sampel dari sebuah populasi dengan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu (kriteria tertentu) (Arikunto, 2006). Kriteria atau pertimbangan penentuan sampel yaitu siswa yang memiliki *smartphone*, dan siswa yang pernah melaksanakan pembelajaran dengan peneliti sebagai guru pada program PPLSP. Sedangkan pengambilan sampel untuk implementasi pembelajaran di sekolah dengan media komik digital menggunakan total keseluruhan populasi kelas X APHP.

Namun terjadinya pandemic *Covid-19* pada tahun 2020 dan adanya Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus*, maka peneliti tidak dapat mengambil data langsung ke sekolah. Oleh karena itu, dilakukanlah pengambilan data secara *online* melalui sosial media *WhatsApp*. Jumlah populasi

dan sampel untuk pengembangan dan implementasi media komik digital pun berubah. Berikut adalah perubahan populasi dan sampel yang dilaksanakan:

- a. Populasi pengembangan media komik digital (penilaian responden peserta didik terhadap media komik digital) adalah peserta didik kelas XI APHP yang masuk dalam grup kelas *WhatsApp* yaitu sebanyak 54 orang. Teknik pengambilan sampel untuk penilaian responden peserta didik adalah *purposive sampling* dengan kriteria memiliki *smartphone*, akun *WhatsApp* masih aktif, bersedia mengisi *google form* lembar penilaian responden pada grup *WhatsApp* atau pada *personal chat*. Dari hasil *purposive sampling* didapatkan 21 orang siswa kelas XI yang menanggapi dan bersedia mengisi *google form*.
- b. Populasi untuk implementasi pembelajaran menggunakan media komik digital adalah peserta didik kelas X APHP yang masuk dalam grup kelas *WhatsApp* terdiri dari 26 orang pada grup kelas X APHP 1 dan 28 orang pada grup kelas X APHP 2. Total populasi 54 orang kelas X APHP. Pembelajaran dilakukan secara daring melalui grup *WhatsApp* kepada seluruh populasi kelas X APHP dalam grup. Dilakukan juga wawancara secara personal kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mengenai media pembelajaran komik digital untuk materi pada kompetensi dasar model pemanenan mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan tanggapan mengenai pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran komik digital. Wawancara dilakukan kepada peserta didik yang menanggapi *personal chat* dari peneliti dan bersedia untuk diwawancarai. Jumlah siswa yang diwawancarai terdiri dari 8 orang peserta didik X APHP 1 dan 8 peserta didik X APHP 2. Wawancara dilakukan dalam bentuk *chatting*, mengirimkan *voice note*, ataupun melalui telepon.
- c. Partisipan dalam penelitian ini adalah 4 validator kelayakan media yang terdiri dari ahli komik, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, instrumen sangatlah penting sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen tersebut berupa lembar validasi

ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa yang dinilai oleh seseorang yang ahli dibidangnya. Penelitian ini juga menggunakan lembar observasi untuk melihat minat peserta didik dalam pembelajaran daring menggunakan komik digital, serta pertanyaan untuk wawancara.

1. Instrument Validasi Ahli Komik

Validasi komik dilakukan dengan memberikan angket tertutup kepada ahli dalam bidang komik. Angket akan ditujukan kepada Komikus sesuai dengan kisi-kisi lembar validasi yang didalamnya memuat beberapa aspek penilaian seperti penyampaian pesan, keterpaduan/ struktur komik, kualitas gambar, serta bentuk huruf yang digunakan. Lembar validasi yang digunakan memodifikasi dari kuesioner yang dikembangkan oleh Barokah (2014). Kisi-kisi dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Komik

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Penyampaian Pesan	1. Kejelasan alur cerita/ ide cerita 2. Cara penyampaian melalui gambar
2.	Keterpaduan/ struktur komik	3. Perpaduan warna 4. Tata letak tulisan 5. Tata letak balon percakapan 6. Format panel komik 7. Ketetapan pemilihan karakter
3.	Gambar	8. Kualitas gambar (Warna dan <i>background</i>) 9. Kemenarikan gambar
4.	Bentuk Huruf	10. Kesesuaian jenis huruf 11. Kesesuaian ukuran huruf 12. Variasi ukuran dan jenis huruf 13. Kesesuaian ukuran spasi 14. Keterbacaan teks

Sumber : Modifikasi dari Barokah (2014)

2. Instrument Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan menggunakan angket tertutup yang berikan pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek yang menjadi penilaian pada media ialah keterpaduan seperti perpaduan warna, kemudahan navigasi, penempatan tombol, desain media, dan aspek pengoperasian. Lembar validasi mengadopsi dari Barokah (2014). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Keterpaduan	Perpaduan warna	1-2
		Kemudahan navigasi	3-4
		Penempatan dan kesesuaian tombol	5-6
2.	Desain media	Kesesuaian <i>Background</i> yang digunakan	7
		Kesesuaian huruf yang digunakan	8-10
3.	Pengoperasian	Pengoperasian	11-12

Sumber : Modifikasi dari Barokah (2014)

3. Instrument Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan menggunakan instrument berupa angket tertutup dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian, SMK Negeri 1 Sukaluyu. Lembar validasi mengadopsi dari BSNP (2008). Kisi-kisi lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1-3

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
		Keakuratan materi	4-7
		Mendorong keingintahuan	8-9
2.	Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	10

Sumber : BSNP (2008).

4. Instrument Validasi Ahli Bahasa

Instrument kelayakan bahasan ditujukan kepada Guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Sukaluyu. Aspek yang menjadi penilaian adalah kelugasan kalimat, aspek komunikatif dari media komik digital, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta penggunaan istilah. Lembar validasi yang digunakan mengadopsi pada BSNP (2008). Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Ketepatan penggunaan Bahasa	3
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	6
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	7
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	8
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata Bahasa	9
		Kejelasan ejaan	10
		Penulisan Bahasa asing yang tepat	11

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
6.	Penggunaan istilah	Penggunaan istilah yang tepat	12
		Konsistensi penggunaan istilah	13
		Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	14

Sumber : BSNP (2008).

5. Kuesioner Responden Peserta Didik

Kuesioner responden diberikan kepada siswa yang telah menyelesaikan mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian yaitu kelas XI APHP di SMK Negeri 1 Sukaluyu.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Lembar Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Tampilan	Konsistensi tampilan	1
		Kesesuaian penggunaan bentuk dan ukuran huruf pada komik	2
		Kesesuaian penggunaan bentuk dan ukuran huruf pada aplikasi	3
		Kejelasan gambar	4
		Kemenarikan gambar	5
		Kesesuaian format	6
2.	Materi	Penyajian materi	7
		Kejelasan kalimat	8
		Kesesuaian komik dengan materi	9
3.	Pemahaman/ kualitas praktis	Tingkat pemahaman	10
		Kemudahan belajar	11
		Penambahan pengetahuan	12
		Peningkatan minat pengguna	13
		Peningkatan motivasi belajar	14
4.	Pengoperasian	Kemudahan pemakaian	15

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
		Pengoperasian	16

Sumber : Modifikasi dari Barokah (2014)

6. Observasi Pada Pembelajaran Daring dan Wawancara Peserta Didik

Pada pembelajaran daring dilakukan observasi oleh dua orang observer yang merupakan mahasiswa yang pernah melakukan kegiatan PPLSP di SMK Negeri 1 Sukaluyu. Observer mengamati kegiatan grup *WhatsApp* sesuai dengan Rancangan Rencana Pembelajaran pada lembar observasi. Lembar observasi untuk kegiatan pembelajaran daring dapat dilihat pada Lampiran 10. Kemudian wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran komik digital untuk materi pada kompetensi dasar model pemanenan mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan tanggapan mengenai pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran komik digital. Wawancara dilakukan kepada 8 orang peserta didik X APHP 1 dan 8 peserta didik X APHP 2 melalui sosial media. Wawancara dilakukan dalam bentuk *chatting*, mengirimkan *voice note*, ataupun melalui telepon. Terdapat tiga topik pertanyaan yang dilontarkan saat wawancara yaitu Pertama, mengenai media pembelajaran komik digital dalam materi model pemanenan. Kedua, mengenai media komik digital digunakan dalam pembelajaran daring. Ketiga, mengenai tanggapan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian menggunakan data kuantitatif yang kemudian dapat dikonversi menjadi data kualitatif dalam bentuk interval skala *Likert*. Interval skala tersebut sering digunakan untuk kuesioner yang mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena (Mulyatiningsih, 2014). Penelitian menggunakan empat rentang jawaban mulai dari tidak setuju hingga sangat setuju.

1. Validasi Instrumen

Lembar validasi yang telah dinilai oleh para ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Dalam mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital, peneliti menggunakan metode statistik deskriptif

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kuantitatif yang dihitung dalam bentuk distribusi skor dan persentase setiap instrumen (Arikunto, 2006). Menghitung nilai masing-masing validasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total maksimum}} \times 100\%$$

Hasil rata-rata interpretasi skor yang diperoleh lalu dikonversikan sehingga didapatkan kelayakan produk. Tabel konversi tingkat kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3.1. Interpretasi kelayakan untuk para ahli pada Tabel 3.1 merupakan modifikasi dari tabel Arikunto (2006). Modifikasi dilakukan dengan cara menentukan lebar interval sesuai dengan skala *likert* yang digunakan dan banyak kriteria yang digunakan. Peneliti menggunakan skala *likert* dengan skor 1 hingga 4 pada lembar validasi, kriteria yang digunakan peneliti ada 4 yaitu sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Modifikasi dilakukan dengan menentukan persentase nilai maksimum dan persentase nilai minimum. Jika diketahui skor skala *likert* maksimum adalah 4 dan minimum 1, maka :

$$\% \text{ Nilai maksimum} = \frac{\text{skor skala maksimum}}{\text{skor skala maksimum}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Nilai maksimum} = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

$$\% \text{ Nilai minimum} = \frac{\text{skor skala minimum}}{\text{skor skala maksimum}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Nilai maksimum} = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

Setelah mendapatkan persentase nilai maksimum dan minimum, langkah selanjutnya adalah mencari range atau jarak yaitu selisih antara persentase nilai maksimum dan minimum. Range yang didapat yaitu $100\% - 25\% = 75\%$.

Kemudian cari lebar interval untuk menentukan setiap persentase dari kriteria yang digunakan. Jika kriteria yang digunakan ada empat, maka:

$$\text{Lebar Interval} = \frac{\text{Range}}{\text{Kriteria yang digunakan}} = \frac{75\%}{4} = 18,75\%$$

Persentase nilai maksimum dan maksimum kemudian dimasukan ke dalam tabel dan disesuaikan dengan lebar interval yang telah didapat, seperti Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran untuk Para Ahli

Skor	Kriteria	Persentase	Hasil Konversi
4	Sangat Baik	100% - 81,26 %	Sangat Layak
3	Baik	81,25% - 62,51 %	Layak
2	Kurang Baik	62,5% - 43,76 %	Tidak Layak
1	Sangat Kurang Baik	43,75% - 25 %	Sangat Tidak Layak

Sumber : Modifikasi dari Arikunto (2006)

2. Analisis Data Kuesioner Respon Peserta Didik

Data hasil tanggapan peserta didik mengenai kelayakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan agar didapatkan kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

Tabel 3.7. Interpretasi Kelayakan Media Peserta Didik

Skor	Kriteria	Persentase
1	Tidak Setuju	$25\% < x \leq 43,75\%$
2	Kurang Setuju	$43,75\% < x \leq 62,5\%$

Bonita Firdiana, 2020

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMPETENSI DASAR MODEL PEMANENAN UNTUK PEMBELAJARAN DARING SISWA APHP SMK NEGERI 1 SUKALUYU CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3	Setuju	$62,5\% < x \leq 81,25\%$
4	Sangat Setuju	$81,25\% < x \leq 100\%$

Sumber : Modifikasi dari Sugiyono (2011)